HAL-JO

HAL Laboratory

Basking in the Glory of "Hal Laboratory Country Club"

The "Hal Laboratory Country Club" was designed
for the honour of programmer spirit, with selecting the mountain and the sea
as its seems to reproduce a magnificient view in a TV screen.
in the hope that a second Jumbo Ozaki will be born
among skilled young players.

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびはハル研究所のファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ジャンボ尾崎のホールインワンプロフェッショナル」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの取扱い説明書をよく読んで、プレイして下さい。

※使用上の注意※

※ご注意※

- カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、温度やショックに気をつけ、端子部は触れたり水にぬらしたりしないで下さい。
- セーブ直後の画面以外で電源を切ったりリセットボタンを押したりすると、それまで保存されていたデータが全て消去されます。データを保存してゲームを終了するときは、必ず『セーブされました』と表示されている画面のときに、リセットボタンを押しながら電源を切って下さい。

CONTENTS

ゲームの特徴 ……P 4
ゲームスタート！ ……P 5
ゲームの種類 ……P 6
画面の見方 ……P 8
ショットの方法 ……P 9
各画面の説明 ……P10
サブ画面 ……P12
データについて ……P14
バックアップの方法 ……P15

4 ゲームの特徴

「ジャンボ尾崎のホールインワンプロフェッショナル」はバッテリーバックアップ付きの1メガROMを使用した本格的なゴルフゲームです。ファミコンでは初の試みとして、ジャンボ尾崎プロがゲームを監修。個性あふれる2つのコースから、どちらかを自由に選んでプレイできます。ジャンボ尾崎プロのアドバイスでプロの技術を盗もう！

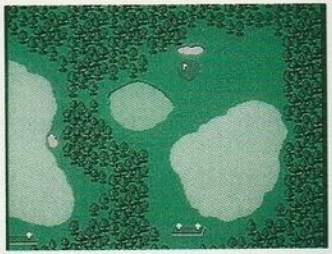
ゲームスタート! 5

電源を入れ、セレクトボタンかスタートボタンを押すと、ゲーム選択画面になります。まず最初に、ゲームの種類を4つの中からひとつ選びます。次にプレイヤー数を選択します（マッチプレイのときは自動的に2人のプレイになります）。そして2つのコースのうち、どちらか好きなコースを選び、難易度を選択してゲームスタートです。

ゲームの種類

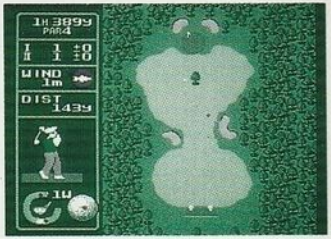
ストロークプレイ

EAST COURSEかWAST COURSEの2つのコースのうち、どちらか1つのコース、全ホールをまわって、各ホールのストローク数を競うゲーム。最も一般的なルールです。



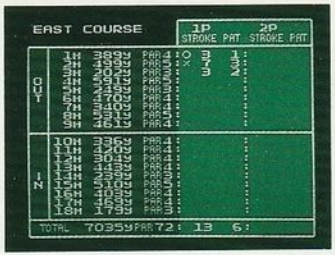
マッチプレイ

2人専用のゲームで、スコアを競うストロークプレイなどとはまったく異なり、各ホールでの勝ち負けを争うゲームです。このゲームだけは無条件に2人プレイとなります。



1DAYトーナメント

64人のプロが参加するトーナメント大会です。1DAY(1日)にまわるホールは18ホール。プレイヤーの数は1人から2人、どちらかを選べます。もちろんコースも選択可能です。

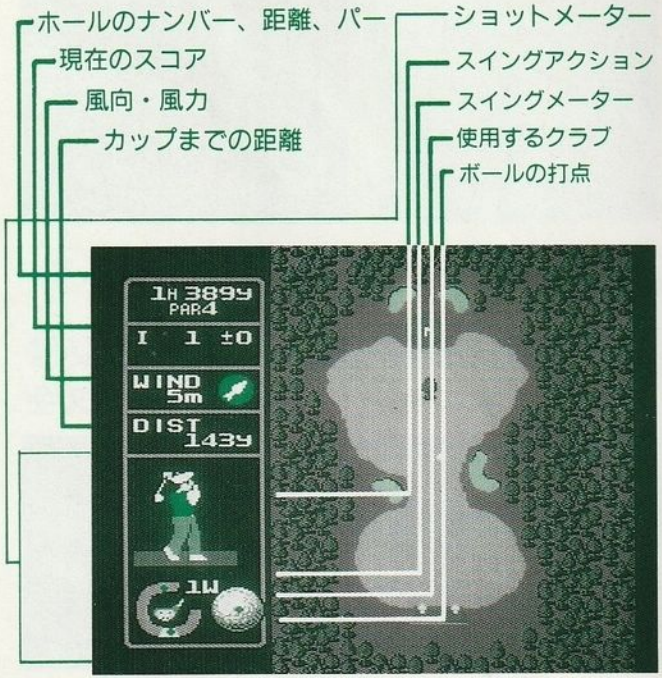


4DAYトーナメント

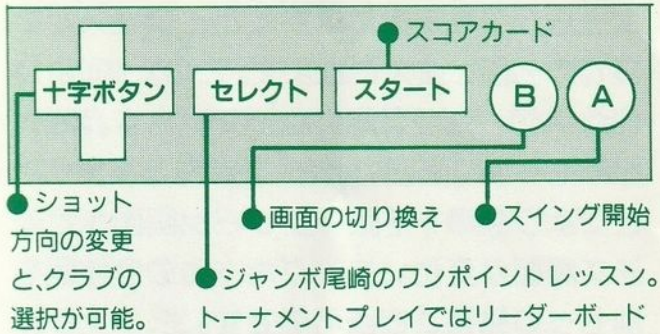
4日間にわたるトーナメント大会です。64人のプロゴルファーとともに、4コース全72ホールをまわり、その全ストローク数を競い合います。1人でも2人でもプレイできます。

8 画面の見方

ゲーム画面には、勝利のために役立つデータがたくさん表示されています。ゲーム画面からどうやってデータを読みとるのか？ショットの前に良くおぼえておきましょう。



ショットの方法 9



Aボタンを押すとスイング開始です。ショットメーターのスイングアクションを良く見て、Aボタンをもう1度押してパワーを指定しましょう。スイングメーターの白い部分がインパクトの“正確さ”です。この部分を目安に3度目のAボタンを押すと、いよいよショット開始となります。

ボールの打点は、パワー指定からインパクトまでの間に十字ボタンを希望する方向に押し続けることによって可能ですが、やはり正確なインパクトが絶対条件となります。

10 2倍モード画面

ボールがグリーンに近ずくと、コースが今までの2倍に拡大されます。このため、より細かいゲームが可能になっています。また、標準モードの画面のときもBボタンを押すことにより標準→2倍→グリーン画面へとコース画面が変化。ロングホールの全体図を前もって見ることが可能です。

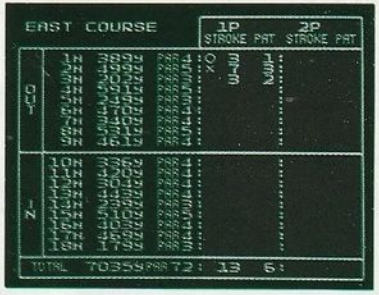
グリーン画面 11

グリーンの上にボールがのるとこの画面に切り換わり、クラブはパターが自動的に選択されます。十字ボタンで方向を定め、Aボタンを2回押すことによってショットが始まります。Aボタンを2回押す間隔でパワーが指定できますが、スイングアクションを見てタイミングをつかんでください。

サブ画面

スコアカード画面

ゲーム中にスタートボタンを押すことによって、現在までのスコアが表示されます。もう一度スタートボタンを押せばプレイ可能です。



リーダーボード画面

トーナメント中のときにセレクトボタンを押すとリーダーボード画面に。十字ボタンの上下を押すことにより、今の順位が確認できます。

ジャンボ尾崎のワンポイントレッスン画面

トーナメント以外のゲームでは、セレクトボタンを押すことによって、"ジャンボ尾崎のワンポイントレッスン"が受けられます。ジャンボ尾崎が次の1打に関する適切なアドバイスを与えてくれます。2人のプレイのときも、もちろんレッスンは受けられます。

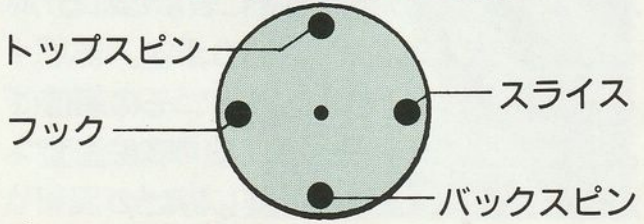
以上の画面のほかにも、このゲームには、ホールインワンが出たときに表示される"ホールインワン賞画面"があります。また、トーナメントで上位に入ると、その順位によってバラエティーあふれる"表彰画面"が用意されています。お楽しみに！

14 データについて

クラブ		平均飛距離（YARDS）
ウッド	1W	270
	2W	250
	3W	230
	4W	215
アイアン	3I	200
	4I	185
	5I	170
	6I	155
	7I	140
	8I	125
	9I	110
	PW	80
	SW	50
パター	PT	10

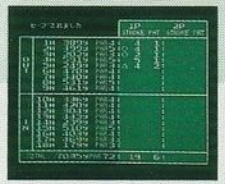
左の表は、クラブの種類によるボールの平均的飛距離を示しています。ジャンボ尾崎プロのアドバイスとともに、ショットの参考にしましょう。ボールの打点と打球の関係は下の表のとおりになっています。

ボールの打点と打球の関係



バックアップの方法 15

ゲーム中、スタートボタンを押し、スコアカードを表示させます。こんどはセレクトボタンを押し、そのまま指をはなさずにスタートボタンを押すと、現在のゲームのすべてのデータがセーブされます。ゲームの続きをするときはCONTINUEを選択してください。NEW GAMEを選ぶとセーブされていたゲームは消えてしまいます。



株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 TEL. 03-252-6344

ファミリーコンピュータ は任天堂の商標です。